

GAME EDUKATIF SEBAGAI UPAYA MENGATASI KESULITAN BELAJAR BAHASA ARAB KELAS RENDAH

Ayok Ariyanto

Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Email: ayokariyanto@gmail.com

Abstract:

It has become a common culture that learners often have difficulty in understanding the subject matter. arabic language is considered a scourge that is daunting and very difficult to understand. It became one of the sockets of the 90s to learners why they become lazy and reluctant to focus when dealing with the eyes of the Arab Language. It's no wonder a lot of values among learners are insufficient or still under the minimum total criterion set by the school. Then the Educational Gaming method is considered capable of providing solutions to the problems experienced by a student, that is because of that kid, in general, are very fond of all kinds of game. In this method can also provide an opportunity for parts can learn while playing which is a trait typical of a child. It can make learning to be more meaningful since learners are stimulated to develop their creativity, the ability to think, as well as their imagination.

Keywords: Educational Games, Difficult Learning, Low Grade

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan simultan di seluruh aspek kehidupan manusia, yang berlangsung di segala lingkungan di mana ia berada, di segala waktu, dan merupakan hak dan kewajiban bagi siapapun, serta terlepas dari diskriminasi apa pun.¹ Pendidikan juga merupakan investasi jangka panjang yang harus ditata, disiapkan dan diberikan sarana maupun prasarananya, agar para peserta didik mempunyai bekal dalam menghadapi persaingan di era globalisasi yang semakin canggih dan serna menantang ini. Terutama bagi para orang tua yang mempunyai kewajiban untuk memberikan pendidikan kepada anak-anaknya sejak usia dini, Imam Al-Ghazali (1059-1111 M) memandang anak sebagai amanat bagi kedua orang tuanya,² bahkan Allah SWT. telah menyerahkan anak di tangan orang tua masing-masing dan terserah orang tua akan dijadikan apakah anaknya kelak, sebagaimana telah dijelaskan dalam hadits Rasulullah SAW. berikut: “setiap bayi terlahir dalam keadaan fitrah, maka kedua orang tuanyalah yang bertanggung jawab apakah anak tersebut akan menjadi Yahudi, Nasrani, atau

¹Suparlan Suharsono, *Wawasan Pendidikan: Sebuah Pengantar Pendidikan*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2008), h. 49-50.

²Andang Ismail, *Education Games*, (Yogyakarta: Pro-U Media, 2009), h. 14.

Majusi” (HR. Baihaqi).³ Hal tersebut menegaskan bahwa betapa pentingnya peranan orang tua dalam pendidikan anaknya yang ternyata dapat dimulai sejak dalam lingkungan keluarga.

Pendidikan Islam pada dasarnya merupakan suatu bimbingan jasmani dan rohani yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik dengan berlandaskan petunjuk agama Islam, dengan harapan agar peserta didik menjadi insan kamil yang bahagia di dunia dan akhirat kelak. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan Islam yakni untuk mewujudkan generasi penerus yang berkualitas berdasarkan firman Allah SWT.:

Dan hendaklah mereka takut kepada Allah bila meninggalkan generasi penerus yang lemah (aqidah, akhlaq, intelektual, keterampilan, ekonomi, dsb.) yang mereka khawatirkan masa depannya. Maka hendaklah mereka bertaqwa kepada Allah SWT. dan mengucapkan perkataan yang benar (QS. Annisa’: 9).⁴

Sedangkan pengertian pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara (Bapak Pendidikan Nasional Indonesia (1889-1959)) mengungkapkan tentang pengertian pendidikan yaitu: “Pendidikan adalah daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran serta jasmani anak, agar dapat memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya”.⁵

Sebagaimana telah kita ketahui dari beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keberhasilan pendidikan dapat dilihat dari hasil belajar siswa dalam prestasi belajar yang telah dicapainya. Sedangkan kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan hasil.⁶ Kualitas dan keberhasilan siswa juga sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan seorang guru dalam memilih dan menggunakan suatu metode pembelajaran, yang kemudian akan menjadi sebuah dorongan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sekaligus motivasi tersendiri bagi para peserta didik dalam menerima materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Pada hakikatnya anak-anak sangat menyukai permainan. Karena bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari, karena bagi anak-anak bermain adalah hidup, dan hidup adalah permainan.⁷ Menurut Soegeng Santoso, “bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendiri atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak

³Almath, *1100 Hadits Terpilih Sinar Ajaran Muhammad*, (Jakarta: Gema Insani, 2005), h. 243.

⁴*Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Departemen Agama Republik Indonesia, 2006), h. 101.

⁵Hartoto, “18 Pengertian Pendidikan”, dalam <http://fatamorghana.wordpress.com/2009/10/07/pengertian-pendidikan/>, diakses tanggal 25 April 2011.

⁶Akhyak, *Profil Pendidik Sukses Sebuah Formulasi dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Surabaya: el.KAF, 2005), h. 40.

⁷Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT. Indeks Permata Puri Media, 2009), h. 144.

untuk mencapai tujuan tertentu”.⁸ Permainan edukatif adalah semua jenis permainan yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan dan jenis permainan yang bersifat edukatif demi kepentingan peserta didik.⁹ Dockett dan Fler berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.¹⁰ Dalam bermain, anak belajar berinteraksi dengan lingkungan dan orang yang ada di sekitarnya. Dari interaksi dengan lingkungan dan orang-orang di sekitarnya maka kemampuan sosialisasi anakpun menjadi berkembang.¹¹

Permainan edukatif juga dapat berarti sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain, yang disadari atau tidak memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri secara seutuhnya. Artinya, permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat permainan yang bersifat mendidik. Ringkasnya, permainan edukatif adalah permainan yang bersifat mendidik.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang menyenangkan serta memiliki manfaat dalam proses pengembangan potensi yang dimiliki peserta didik khususnya pada aspek kognitif, afektif serta psikomotoriknya. Dan diharapkan akan mampu memberikan reaksi positif terhadap kegiatan yang telah dilakukan dalam rangka untuk mencapai tujuan pendidikan secara umum serta untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Dunia anak adalah dunia bermain, melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik. Melalui kegiatan bermain dengan berbagai permainan, anak dirangsang untuk berkembang secara umum, baik perkembangan berfikir, emosi maupun sosial. Dengan diberikannya metode *game edukatif* yang mengandung edukasi, daya fikir anak akan terangsang untuk membentuk perkembangan emosi, perkembangan sosial dan perkembangan fisik. setiap anak memiliki irama dalam bermain yang disesuaikan dengan perkembangan anak. Semakin besar fantasi yang bisa dikembangkan oleh anak dari sebuah permainan, maka akan lebih lama pula permainan itu menariknya bagi anak.

Permainan edukatif dianggap penting bagi anak-anak, hal ini disebabkan karena:

1. Permainan edukatif dapat meningkatkan pemahaman terhadap totalitas kehidupannya. Artinya dengan bermain, sesungguhnya anak sedang mengembangkan kepribadiannya.

⁸Rini Mulyani, *Permainan Edukatif dalam Perkembangan Logic-Smart Anak* (Semarang: Skripsi tidak diterbitkan, 2006), h. 6.

⁹*Ibid.*, hal. 1.

¹⁰Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan ...*, 2009, h. 134.

¹¹*Ibid.*, h. 147.

2. Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi bagi anak.
3. Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan menciptakan hal-hal baru.
4. Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berfikir anak.
5. Permainan edukatif dapat mempertajam perasaan anak.
6. Permainan edukatif dapat memperkuat rasa percaya diri anak.
7. Permainan edukatif dapat merangsang imajinasi anak.
8. Permainan edukatif dapat melatih kemampuan berbahasa anak.
9. Permainan edukatif dapat melatih motorik halus dan motorik kasar anak.
10. Permainan edukatif dapat membentuk moralitas anak.
11. Permainan edukatif dapat melatih keterampilan anak.
12. Permainan edukatif dapat mengembangkan sosialisasi anak terhadap lingkungan sekitarnya.
13. Permainan edukatif dapat membentuk spiritulitas anak.¹²

Asti juga mengemukakan bahwa beberapa manfaat bermain bagi perkembangan anak yang diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Bermain mempengaruhi perkembangan fisik anak;
- 2) Bermain dapat digunakan sebagai terapi;
- 3) Bermain dapat mempengaruhi pengetahuan anak;
- 4) Bermain mempengaruhi perkembangan kreatifitas anak;
- 5) Bermain dapat mengembangkan tingkah laku sosial anak;
- 6) Bermain dapat mempengaruhi nilai moral anak.¹³

Pendekatan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kualitatif, dengan jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh pendidik sendiri terhadap kurikulum, pengembangan sekolah, meningkatkan prestasi belajar, pengembangan keahlian mengajar, dan sebagainya.¹⁴ Sedangkan menurut Rustam bahwa penelitian tindakan kelas adalah guru di dalam kelasnya sendiri merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif.¹⁵

Bogdan dan Taylor menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku

¹²Andang Ismail, *Education Games*, h. 139-140.

¹³Asti, *Fun Games for Kids; 100 Jenis Permainan Rekreatif dan Edukatif untuk Anak*, (Yogyakarta: Power Books (Ihdina), 2009), h. 11-12.

¹⁴Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006), h. 102.

¹⁵Roshiati, Wiriaatmaja, *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung : Remaja Rosda Karya, 2005), h. 12

yang dapat diamati.¹⁶ Selanjutnya dapat diungkapkan lagi bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk mengungkap gejala secara holistik-kontekstual (secara menyeluruh) dan sesuai konteks atau apa adanya melalui pengumpulan data dari latar alami sebagai sumber langsung dengan instrument kunci peneliti itu sendiri.¹⁷

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan observasi, dokumentasi, dan wawancara. Hasil pengamatan dicatat sedemikian rupa untuk kemudian dikembangkan dalam kerangka analisis. Pengamatan juga dilakukan secara terstruktur. Cara ini digunakan untuk mempercepat pencatatan yang dianggap mempunyai relevansi dengan topik dan tujuan penelitian. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan secara kualitatif. Pada tahap pengolahan, data mengalami editing dan sistemasi. Editing dimaksudkan untuk melengkapi, menjelaskan dan mencari relevansi data dengan fokus penelitian. Sistemasi dilakukan sebagai tindak lanjut dari proses editing agar data tersusun secara sistematis dalam kerangka pemaparan data. Setelah melalui proses pengolahan, analisis data dalam penelitian ini mengacu pada model yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman (1992), yakni tahap reduksi data, tahap penyajian data, dan tahap penyajian data, dan tahap penarikan kesimpulan dan verifikasi.¹⁸

B. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). PTK dipilih karena mempunyai beberapa keistimewaan, yaitu mudah dilakukan oleh guru, tidak mengganggu jam kerja guru, selain itu sambil mengajar bisa sekaligus melakukan penelitian serta tidak memerlukan perbandingan. Data hasil penelitian yang akan dipaparkan adalah data hasil rekaman tentang beberapa hal yang menyangkut pelaksanaan selama tindakan berlangsung.

1. Paparan data pra tindakan

Tanggal 27 April 2015 peneliti melakukan observasi awal, tepatnya di kelas IA. Hasil observasi awal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan di kelas IA masih bersifat konvensional. Siswa cenderung pasif dan hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja, hal ini akan sangat berpengaruh besar terhadap aspek kognitif siswa. Dan pada akhirnya hal tersebut akan berdampak terhadap hasil belajar siswa.

Peneliti menyampaikan kepada ibu Ruli Andayani, S.Pd., selaku guru mata pelajaran Bahasa Arab, bahwa yang bertindak sebagai pelaksana tindakan adalah peneliti, dan guru

¹⁶ Lexy J. Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), h. 4.

¹⁷ Ahmad, Tanzeh. *Metodologi Penelitian Praktis*, (Tulungagung: P3M, 2006), h. 40.

¹⁸ Noeng Muhadjir, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta : Rake Sarasin, 1996), h. 124

sebagai pengamat (observer). Peneliti menjelaskan bahwa pengamat bertugas untuk mengamati semua aktifitas peneliti dan siswa dalam kelas, apakah sudah sesuai dengan rencana atau belum. Untuk mempermudah pengamatan tersebut, pengamat diberi lembar observasi yang telah dibuat oleh peneliti. Peneliti menyampaikan bahwa penelitian tersebut dilakukan dalam 2 siklus, yang mana untuk siklus pertama terdiri dari dua tindakan dan siklus kedua terdiri dari satu tindakan.

Sesuai dengan rencana, tes awal dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 30 April 2015. Tes awal merupakan kegiatan refleksi awal untuk pemahaman siswa terhadap materi yang akan diajarkan. Tes awal diikuti oleh 15 siswa. Pada tes awal ini peneliti memberikan 5 soal essay. Berdasarkan skor pada tes awal, tampak bahwa siswa kurang memahami dan menguasai materi. Pada tes awal ini nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 69. Hasil analisis skor tersebut dapat disampaikan sebagai berikut:

Tabel. 1 Analisis Hasil *Pre Test*

No	Uraian	Hasil <i>Pre Test</i>
1.	Jumlah siswa seluruhnya	15
2.	Jumlah siswa yang telah tuntas	7
3.	Jumlah siswa yang tidak tuntas	8
4.	Nilai rata-rata kelas	69
5.	Presentase ketuntasan	46,7%

Berdasarkan hasil tes awal pada tabel di atas, tergambar bahwa dari 15 siswa kelas 1A SDI AL HAKIM yang mengikuti tes, 53,3% belum mencapai ketuntasan yaitu nilai 75. Sedangkan yang telah mencapai batas tuntas yaitu sebanyak 7 siswa atau 46,7%. Berdasarkan tabel, dapat diketahui juga nilai rata-rata siswa pada tes awal sebesar 69. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil *pre test* sangat jauh dengan ketuntasan kelas yang diinginkan oleh peneliti yaitu 75%.

Dari hasil *pre test* tersebut, peneliti memutuskan untuk mengadakan penelitian pada materi *Isyim Isyaroh* dan *Al-Adawatul Madrosah* dengan menggunakan metode *game edukatif*. Pada materi ini peneliti menetapkan KKM (kriteria ketuntasan minimal) ≥ 75 dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan sebelum diadakan penerapan pembelajaran menggunakan metode *game edukatif* dan sesudah diadakan penerapan menggunakan metode *game edukatif*.

2. Paparan data tindakan

a. Siklus 1

Dalam pelaksanaan tindakan pada siklus 1 ini dibagi ke dalam 4 tahap, yaitu tahap perencanaan tindakan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi dan tahap refleksi yang terbentuk dalam satu siklus. Secara lebih jelasnya masing-masing tahap dalam penelitian akan dijelaskan sebagai berikut:

1) Perencanaan tindakan

Pada kegiatan ini beberapa hal yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- b. Menyusun lembar observasi guru dan siswa, lembar pedoman wawancara dan catatan lapangan.
- c. Membuat lembar kerja siswa (LKS) yang akan dibagikan kepada setiap siswa, serta menyiapkan lembar *post test* 1.
- d. Melaksanakan koordinasi dengan guru bahasa Arab kelas 1A mengenai pelaksanaan tindakan.
- e. Menyiapkan materi yang akan disampaikan dan skenario pembelajaran yang digunakan.

2) Pelaksanaan tindakan

Tahap tindakan pada siklus 1 ini dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 14 Mei 2015 pukul 07.00. Sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai, peneliti mengatur para siswa agar siap menerima pelajaran.

Kegiatan diawali dengan mengucapkan salam, menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, memotivasi siswa agar semangat mengerjakan latihan. Kemudian peneliti menjelaskan penggunaan *Isyim Isyaroh* dan *Al-Adawatul Madrosah*, yang disusul dengan penggunaan metode *game edukatif*. Selanjutnya peneliti meminta siswa untuk menyiapkan alat tulis mereka, kemudian secara bersama-sama siswa diajak untuk membuat lingkaran di depan kelas sambil membawa alat tulis yang telah mereka siapkan, siswa melakukan “hom pim pa”, dan yang kalah harus memilih alat tulis yang akan digunakan dalam permainan serta diberikan kepada temannya secara memutar. Selanjutnya semua siswa menyanyikan lagu “*aina di mana*” yang sebelumnya sudah diberikan kepada siswa dan sekaligus telah dihafalkan, dan ketika peneliti bilang “stop” maka siswa berhenti bernyanyi, dan bagi siswa yang kalah tadi harus menebak nama benda tersebut dalam bahasa Arab dengan menggunakan kata tunjuk **ذلك - تلك**, demikian seterusnya hingga semua siswa mendapat giliran untuk menebak.

Setelah materi yang disampaikan selesai, kegiatan selanjutnya adalah pemberian soal *post test* siklus 1, yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diajar dengan menggunakan metode *game edukatif* serta untuk mengetahui perbedaan antara hasil *pre test* dengan hasil *post test*. Jika hasil dari siklus 1 kurang berhasil dan tidak sesuai dengan kriteria yang diharapkan, maka peneliti melakukan perbaikan di siklus 2, sampai sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

Pada kegiatan akhir, peneliti membimbing siswa dalam membuat kesimpulan terhadap materi yang telah dibahas. Siswa terlihat antusias dalam mengikuti bimbingan peneliti. Setelah pembuatan kesimpulan selesai, peneliti memberikan kesempatan bagi siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami serta memberikan pesan-pesan moral dan menyuruh siswa untuk mempelajari kembali materi yang telah diberikan sesampainya di rumah nanti. Selanjutnya peneliti menutup dan mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam. Analisis hasil *post test* pada siklus 1 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 analisis hasil *post test* pada siklus 1

No	Uraian	Hasil Siklus
1.	Jumlah siswa seluruhnya	15
2.	Jumlah siswa yang telah tuntas	9
3.	Jumlah siswa yang tidak tuntas	6
4.	Rata-rata nilai kelas	75
5.	Persentase ketuntasan	60%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa dengan menggunakan metode *game edukatif*, hasil *post test* 1 siswa yang belum tuntas sebanyak 6 siswa, dan siswa yang tuntas belajar sebanyak 9 siswa, sehingga dapat diperoleh ketuntasan kelas 60%. Sedangkan rata-rata kelas adalah 75. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari tahap *pre test* ke *post test* siklus 1.

3) Hasil observasi

Pengamat atau observer mengamati apa saja yang dilakukan peneliti dalam proses pembelajaran, mengecek kesesuaiannya dengan rencana kegiatan belajar yang telah dibuat di awal kemudian memberikan penilaian pada lembar observasi yang telah disediakan. Berikut hasil pengamatan yang ditemukan:

- a. Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru/peneliti
 1. Guru kurang jelas dalam menyampaikan tujuan pembelajaran
 2. Suara guru kurang keras saat menyampaikan materi

3. Guru kurang jelas dalam menyampaikan metode pembelajaran
4. Guru kurang dapat memotivasi siswa saat pembelajaran
- b. Hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa
 1. Banyak siswa yang tidak mencatat tujuan pembelajaran
 2. Pada saat mengerjakan soal latihan, banyak siswa yang ramai
 3. Terdapat beberapa siswa yang kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran.

4) Refleksi siklus 1

Setiap akhir siklus dilakukan refleksi yang didasarkan pada hasil observasi untuk diambil bagaimanakah perbaikan pada siklus berikutnya. Hal ini bertujuan untuk perbaikan proses pembelajaran yang akan diterapkan pada tindakan siklus selanjutnya.

Pelaksanaan kegiatan belajar pada siklus 1 masih terdapat kekurangan, baik pada aktivitas guru maupun aktivitas siswa. Untuk itu peneliti berupaya untuk mengadakan perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus 2. Adapun upaya yang dilakukan peneliti diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Guru berupaya menjelaskan tujuan pembelajaran dengan lebih jelas
2. Pada saat menjelaskan suara guru harus lebih keras, sehingga dapat didengar seluruh siswa di dalam kelas.
3. Guru memberikan penjelasan dengan lebih mendetail sehingga siswa paham dengan metode yang sedang dipakai.
4. Memotivasi siswa untuk selalu semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
5. Membimbing siswa untuk mencatat tujuan pembelajaran.
6. Meningkatkan pengawasan terhadap siswa pada saat mengerjakan soal latihan.
7. Memotivasi siswa yang kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Karena masih ada 6 siswa yang mendapat nilai kurang dari KKM, dan masih terdapat kekurangan-kekurangan dalam aktivitas guru maupun aktivitas siswa, maka penelitian ini dilanjutkan ke siklus 2.

b. Siklus 2

Pada siklus 2 dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan. Dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Dan pertemuan ini digunakan untuk melaksanakan *post test* 2. Adapun materi yang akan diajarkan adalah *Isyim Isyaroh* dan *Al-Adawatul Madrosah*. Proses dari siklus 2 akan diuraikan sebagai berikut :

1) Perencanaan Tindakan

Pada kegiatan ini beberapa hal yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut :

- 1) Menyusun Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

- 2) Menyusun lembar observasi guru dan siswa, lembar pedoman wawancara dan catatan lapangan.
- 3) Membuat lembar kerja siswa (LKS) yang akan dibagikan kepada setiap siswa sebagai lembar *post test* 2.
- 4) Melaksanakan koordinasi dengan guru Bahasa Arab kelas I mengenai pelaksanaan tindakan.
- 5) Menyiapkan materi yang akan disampaikan dan skenario pembelajaran yang digunakan.

2) Pelaksanaan Tindakan

Tahap tindakan pada siklus 1 ini dilaksanakan pada hari Senin tanggal 18 Mei 2015 pukul 07.00. Sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai, peneliti mengatur para siswa agar siap menerima pelajaran.

Kegiatan diawali dengan mengucapkan salam, menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, memotivasi siswa agar semangat mengerjakan latihan. Kemudian peneliti menjelaskan penggunaan *Isyim Isyaroh* dan *Al-Adawatul Madrosah*, yang disusul dengan penggunaan metode *game edukatif*. Selanjutnya peneliti meminta siswa untuk menyiapkan alat tulis mereka, kemudian secara bersama-sama siswa diajak untuk membuat lingkaran di depan kelas sambil membawa alat tulis yang telah mereka siapkan, siswa melakukan “hom pim pa”, dan yang kalah harus memilih alat tulis yang akan digunakan dalam permainan serta diberikan kepada temannya secara memutar. Selanjutnya semua siswa menyanyikan lagu “*aina di mana*” yang sebelumnya sudah diberikan kepada siswa dan sekaligus telah dihafalkan, dan ketika peneliti bilang “stop” maka siswa berhenti bernyanyi, dan bagi siswa yang kalah tadi harus menebak nama benda tersebut dalam bahasa Arab dengan menggunakan kata tunjuk **ذلك - تلك**, demikian seterusnya hingga semua siswa mendapat giliran untuk menebak.

Setelah materi yang disampaikan selesai, kegiatan selanjutnya adalah pemberian soal *post test* siklus 2, yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diajar dengan menggunakan metode *game edukatif* serta untuk mengetahui perbedaan antara hasil *pre test* dengan hasil *post test*. Jika hasil dari siklus 1 kurang berhasil dan tidak sesuai dengan kriteria yang diharapkan, maka peneliti melakukan perbaikan di siklus 2, sampai sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

Pada kegiatan akhir, peneliti membimbing siswa dalam membuat kesimpulan terhadap materi yang telah dibahas. Siswa terlihat antusias dalam mengikuti bimbingan peneliti. Setelah pembuatan kesimpulan selesai, peneliti memberikan kesempatan bagi siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami serta memberikan pesan-pesan moral dan menyuruh siswa untuk mempelajari kembali materi yang telah diberikan sesampainya di rumah nanti. Selanjutnya peneliti menutup dan mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam. Analisis hasil *post test* pada siklus 1 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3 analisis hasil *post test* pada siklus 2

No	Uraian	Hasil Siklus
1.	Jumlah siswa seluruhnya	15
2.	Jumlah siswa yang telah tuntas	13
3.	Jumlah siswa yang tidak tuntas	2
4.	Rata-rata nilai kelas	81
5.	Persentase ketuntasan	86,7%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa dengan menggunakan metode *game edukatif*, hasil *post test* 2 siswa yang belum tuntas sebanyak 2 siswa, dan siswa yang tuntas belajar sebanyak 13 siswa, sehingga dapat diperoleh ketuntasan kelas 86,7%. Sedangkan rata-rata kelas adalah 81. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari tahap *pre test* ke *post test* siklus 2.

3) Hasil Observasi

Pengamat atau observer mengamati apa saja yang dilakukan peneliti dalam proses pembelajaran, mengecek kesesuaiannya dengan rencana kegiatan belajar yang telah dibuat di awal kemudian memberikan penilaian pada lembar observasi yang telah disediakan. Berikut hasil pengamatan yang ditemukan :

1. Hasil observasi terhadap kegiatan guru
 - a. Guru lebih baik dalam menyampaikan tujuan pembelajaran dan dapat dimengerti siswa.
 - b. Suara guru sudah bisa terdengar di seluruh siswa di kelas.
 - c. Guru lebih baik dalam memberikan penjelasan tentang metode *Game Edukatif*.
 - d. Guru lebih baik dalam memberikan motivasi siswa, sehingga siswa lebih termotivasi dalam mengerjakan latihan.
 - e. Guru lebih baik dalam memberikan intruksi kepada siswa dalam mengerjakan latihan.
 - f. Perhatian guru terhadap seluruh siswa sudah baik dan merata.
 - g. Guru lebih baik dalam meminta siswa untuk mengumpulkan hasil *post test*.
 - h. Guru lebih tegas dalam mengawasi siswa pada saat pelaksanaan *post test* berlangsung, sehingga sedikit siswa yang menyontek ataupun bertanya kepada teman mengenai jawaban dari soal *post test*.
2. Pengamatan terhadap aktivitas siswa
 - a. Siswa mencatat tujuan pembelajaran dengan baik.
 - b. Siswa dapat mengerjakan soal latihan dengan baik.
 - c. Siswa sudah tidak gaduh lagi ketika mengerjakan soal latihan.
 - d. Siswa yang curang dalam mengerjakan *post test* sudah semakin berkurang

Berdasarkan hasil observasi diatas dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan keefektifan kegiatan siswa dan guru dalam proses pembelajaran dari siklus 1 ke siklus 2.

4) Refleksi siklus 2

Pada siklus 2 penerapan metode *Game Edukatif* dalam pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan dapat membantu meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai siswa yang meningkat dari siklus 1 ke siklus 2. Selain itu juga dapat dilihat dari hasil observasi guru dan observasi siswa yang mengalami peningkatan.

Karena kriteria keberhasilan yang diharapkan telah tercapai dan kekurangan pada siklus 1 sudah tidak nampak lagi pada siklus 2 maka penelitian tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya. Berdasarkan hasil wawancara kepada siswa menunjukkan bahwa siswa lebih senang dan sangat tertarik belajar dengan menggunakan metode *Game Edukatif*.

C. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Penerapan pembelajaran menggunakan metode *Game Edukatif* dapat mengatasi kesulitan belajar siswa kelas I B SDI Al-Hakim Boyolangu Kabupaten Tulungagung pada materi *Isyim Isyaroh dan Al-Adawatul Madrosah*.
2. Dalam penelitian yang telah dilakukan terbukti bahwa keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran semakin meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes mengalami peningkatan pada tes akhir siklus 1 nilai rata-rata siswa 75 dan pada siklus 2 nilai rata-ratanya 81. Demikian juga dalam hal ketuntasan juga mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 yaitu 60% naik menjadi 81%. Dari wawancara dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa meningkat, dan siswa merasa senang dalam mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan metode *Game Edukatif*

Daftar Pustaka

- Ahmadi, Rulam. 2005. *Memahami Metodologi Penelitian Kualitatif*, Malang: UM PRESS.
- Akhyak. 2005. *Profil Pendidik Sukses Sebuah Formulasi dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Surabaya: el.KAF.
- Almath. 2005. *1100 Hadits Terpilih Sinar Ajaran Muhammad*, Jakarta: Gema Insani, 2005.
- Al-Qur'an dan Terjemahannya. 2006. Jakarta: Departemen Agama Republik Indonesia.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Asti. 2009. *Fun Games for Kids; 100 Jenis Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak*, Jogjakarta: Power Books (Ihdina).
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Hamalik, Oemar. 2006. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hartoto. "18 Pengertian Pendidikan", dalam [http:// fatamorghana.wordpress.com /2009/10/07/pengertian-pendidikan/](http://fatamorghana.wordpress.com/2009/10/07/pengertian-pendidikan/), diakses tanggal 25 April 2011.
- Ismail, Andang. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media. 2009.
- Moleong, Lexy J. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rini Mulyani, *Permainan Edukatif dalam Perkembangan Logic-Smart Anak*. Semarang: Skripsi tidak diterbitkan.
- Roestiyah. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsono, Suparlan. *Wawasan Pendidikan: Sebuah Pengantar Pendidikan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media. 2008.
- Sujiono. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks Permata Puri Media
- Suwarna. 2005. *Pengajaran Mikro*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Tanzeh, Ahmad. 2006. *Metodologi Penelitian Praktis*. Tulungagung: P3M.
- Wiriaatmaja, Roshianti. 2005. *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosda Karya.